

SANGGAR KREATIVITAS ANAK JALANAN

Tema Arsitektur Perilaku

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan

Ujian Sarjana

Oleh :

AMAR HUSIN

NIM : 02 814 0001



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2011

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (Repository.uma.ac.id)4/1/24

SANGGAR KREATIVITAS ANAK JALANAN

Tema Arsitektur Perilaku

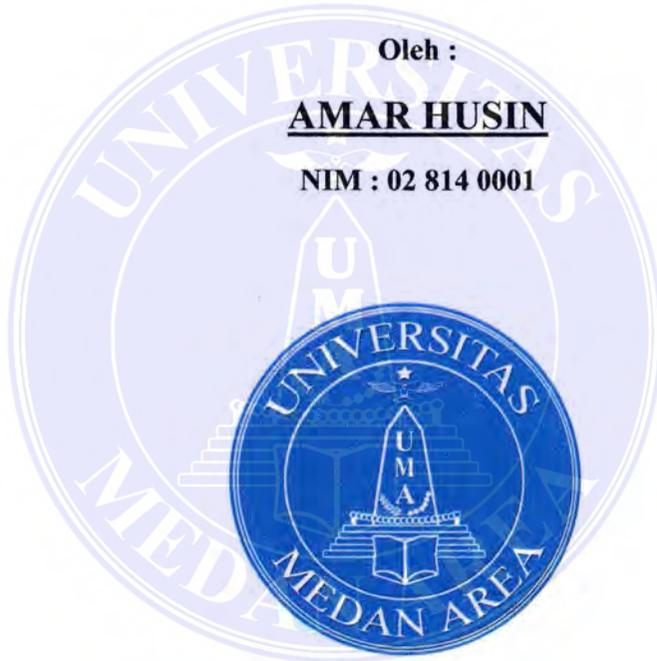
TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
Ujian Sarjana**

Oleh :

AMAR HUSIN

NIM : 02 814 0001



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2011**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (Repository.uma.ac.id)4/1/24

LEMBAR PENGESAHAN

SANGGAR KREATIVITAS ANAK JALANAN

Tema Arsitektur Perilaku

TUGAS AKHIR

Oleh :

AMAR HUSIN

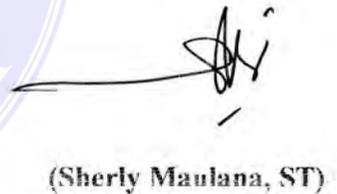
028140001

Disetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II

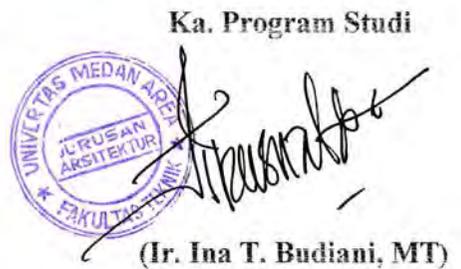

(Ir. Suprayitno, MT)


(Sherly Maulana, ST)

Mengetahui :

Dekan

(Ir. H. Haniza, MT)

Ka. Program Studi

(Ir. Ina T. Budiani, MT)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/1/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (Repository.uma.ac.id)4/1/24

ABSTRACT

Street Child Creativity Centre is a place that give non formal education facility and skill and creativity training. The purpose of the equipment is for help street child in Medan to improve their life quality and to full the life's need to prepare their future and become competence and qualified people.

The design that used is behaviour architecture, where the design concept approach to street child behaviour, so can create the comfort room, layout and facilities that support the character and street child needs, it's to make sure comfort and uncomfot at that place and hope them don't back to street again.

Keywords : Street Child, Creativity, Behaviour.

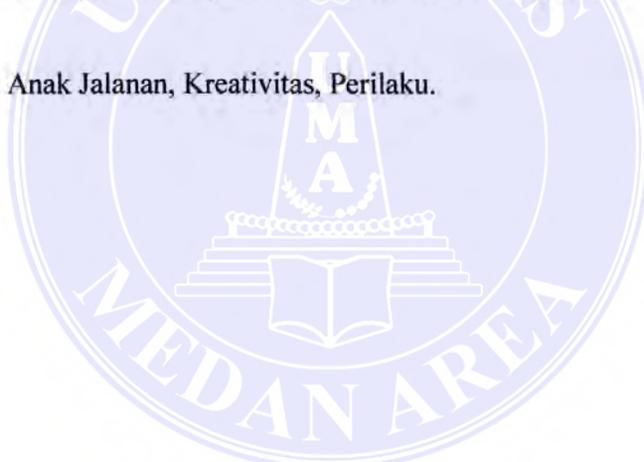


RINGKASAN

Sanggar Kreativitas Anak Jalanan ini merupakan suatu tempat yang memberikan fasilitas pendidikan non formal serta pelatihan dalam bidang keterampilan dan kreativitas. Sarana ini bertujuan untuk membantu anak jalanan di Medan dalam memperbaiki kualitas hidup serta pemenuhan kebutuhan hidupnya dalam menyiapkan masa depannya sehingga menjadi masyarakat yang berkompoten dan berkualitas.

Tema perancangan yang digunakan adalah arsitektur perilaku, dimana konsep rancangan mengarah pada pendekatan perilaku anak jalanan, sehingga mampu menghasilkan suasana ruang yang nyaman, penataan ruang serta fasilitas-fasilitas yang mendukung disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan anak jalanan, hal ini sangat menentukan betah dan tidaknya anak jalanan ditempat tersebut dan diharapkan anak jalanan ini tidak kembali kejalanan.

Kata kunci : Anak Jalanan, Kreativitas, Perilaku.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Sumber dari suara-suara hati yang bersifat mulia. Sumber ilmu pengetahuan, Sumber segala kebenaran, Sang Maha Cahaya, Penabur cahaya ilham, Pilar nalar kebenaran dan Kebaikan yang terindah, Sang Kekasih tercinta yang tak terbatas pencahayaan cinta-Nya bagi umat, Allah Subhanahu wa Ta'ala dan Rasul-Nya. Karena-Nya lah penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas akhir ini merupakan salah satu kurikulum yang wajib dipenuhi untuk menyelesaikan studi di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Medan Area. Tugas akhir ini berjudul "Sanggar Kreativitas Anak Jalanan Tema Arsitektur Perilaku". Dengan adanya tugas akhir ini diharapkan akan menambah pengetahuan penulis tentang konsep perancangan.

Di balik terselesaikannya tugas akhir ini, ada seorang bijak yang begitu mendorong penulis untuk menyelesaikannya. Ia orang tua sekaligus guru penulis, Ayahanda Mahmuddin Sutan Keadilan Nasution dan Ibunda Sakinah sebagai sumber kehidupan penulis, pembimbing utama dan pendidik penulis. Mereka memiliki peran sangat penting dan tak terhingga, hingga rasanya ucapan terimakasih saja tidak cukup untuk menggambarkan wujud penghargaan penulis.

Dalam penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Ir. Ina T. Budiani, MT, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Medan Area.
2. Bapak Ir. Suprayitno, MT, selaku Pembimbing I.
3. Ibu Sherlly Maulana, ST, MT, selaku Pembimbing II.
4. Bapak Drs. Dien S. Halim, MSc, selaku Penguji I.
5. Ibu Ir, Neneng YB, MT, selaku Penguji II.
6. Seluruh Staff Pegawai Fakultas Teknik.
7. Little Brother Surya, *thanks for supporting.*
8. Team Maketor, *it would be hard without you.*
9. Rekan-rekan mahasiswa yang turut membantu terlaksananya Tugas Akhir ini.

Akhirnya penulis persembahkan secara khusus kepada yang sangat penulis cintai dan kasihan Nurainun istri penulis dan anak-anak penulis, Alif Al Amar Nasution, Syifa Anisa Al Amar Nasution dan Safa Al Amar Nasution dengan kenalakan, canda tawa dan regekannya banyak memberikan dorongan semangat dan inspirasi.

Menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini tidak luput dari segala macam kekurangan, maka penulis senantiasa membuka diri bagi segala macam koreksi.

Medan, 09 Mei 2011

Penulis

AMAR HUSIN

028140001



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Perancangan	4
1.4. Metode Perancangan	4
1.5. Kerangka Berpikir	5
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	6
BAB II DESKRIPSI PROYEK.....	7
2.1. Terminologi Judul	7
2.1.1. Pengertian Sanggar Kreativitas Anak Jalanan.....	7
2.2. Tinjauan Proyek	8
2.2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2.2. Deskripsi Pengguna dan Kegiatan	11
2.2.3. Deskripsi Kebutuhan Ruang.....	14
2.3. Lokasi Proyek	16
2.4. Studi Banding Proyek Sejenis.....	22
BAB III ELABORASI TEMA	25
3.1. Arsitektur dan Perilaku	25
3.2. Perkembangan Ilmu Perilaku	25
3.2.1. Hubungan Ilmu Perilaku Dengan Lingkungan.....	25
3.2.2. Hubungan Ilmu Perilaku Dengan Arsitektur.....	26

3.3. Kondisi Yang Mempengaruhi Anak Jalanan	30
3.4. Karakteristik dan Pola Perilaku Anak Jalanan	31
3.5. Hubungan Tema Dan Kasus Proyek	33
3.6. Penerapan Tema Dalam Perancangan	34
BAB IV ANALISA.....	36
4.1. Analisa Tapak.....	36
4.1.1. Analisa Pencapaian dan sirkulasi	37
4.1.2. Analisa Potensi dan Kondisi Tapak.....	39
4.1.3. Analisa Vegetasi	43
4.1.4. Analisa Orientasi Matahari.....	44
4.1.5. Analisa Kebisingan	45
4.2. Analisa Ruang	47
4.2.1. Skematik struktur Organisasi	47
4.2.2. Pelaku Kegiatan.....	48
4.3. Analisa Massa dan Bentuk Bangunan	57
4.4. Analisa Struktur Bangunan	58
4.5. Analisa Utilitas Bangunan	61
4.5.1. Sistem Air Bersih.....	61
4.5.2. Sistem Pembuangan Air Kotor.....	62
4.5.3. Sistem Penerangan.....	62
4.5.4. Sistem Pembuangan sampah	63
4.5.5. Sistem Komunikasi	63
4.5.6. Sistem Penghawaan dan Pengudaraan.....	64
4.5.7. Sistem Penanggulangan Bahaya Kebakaran	65
4.5.8. Sistem Penangkal Petir	65
4.5.9. Sistem Pemeliharaan	66
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	67
5.1. Konsep Tapak	67
5.1.1. Konsep Pencapaian dan Sirkulasi.....	68
5.1.2. Konsep Orientasi View dan Sudut Pandang	69
5.1.3. Konsep Vegetasi	70

5.1.4. Konsep Orientasi Matahari.....	71
5.1.5. Konsep Kebisingan.....	72
5.2. Konsep Ruang.....	73
5.2.1. Skematik Aktivitas Pemakai	73
5.2.1. Besaran Ruang.....	73
5.3. Konsep Gubahan Massa dan Bentuk Bangunan	80
5.4. Konsep Struktur Bangunan	81
5.5. Konsep Utilitas Bangunan	82
5.5.1. Sistem Air Bersih.....	82
5.5.2. Sistem Air Kotor.....	82
5.5.3. Sistem Penerangan.....	83
5.5.4. Sistem Pembuangan Sampah.....	83
5.5.5. Sistem Komunikasi	84
5.5.6. Sistem Penghawaan dan Pengudaraan.....	85
5.5.7. Sistem Penanggulangan Bahaya Kebakaran	85
5.5.8. Sistem Penangkal Petir	86
5.5.9. Sistem Pemeliharaan.....	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Jenis Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial Menurut Kabupaten/Kota di Sumatera Utara.....	2
2.1. Pembagian Wilayah Dan Pengembangan dan Pembangunan.....	17
2.2. Kriteria Pemilihan lokasi	20
2.3. Kriteria Penilaian lokasi	21
4.1. Pelaku kegiatan	48
5.1. Program Ruang	75



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1.1. Kerangka Berfikir	5
2.1. Peta Pemko Medan dan Peta Kec. Medan Petisah	18
2.2. Potensi alam Alternatif Lokasi site 1.....	18
2.3. Peta Lokasi Alternatif 2	19
2.4. Lokasi terpilih	21
3.1. Hubungan Ilmu Perilaku dengan Arsitektur	26
3.2. Lingkungan Mempengaruhi Desain Perumahan	27
3.3. Akibat perilaku pengguna	28
4.1. Peta Pemko Medan dan Peta Kecamatan Medan Petisah	35
4.2. Peta Lokasi Site	35
4.3. Batas Tapak.....	36
4.4. Analisa Pencapaian Kendaraan Bermotor	37
4.5. Analisa Pencapaian Pejalan Kaki	38
4.6. Analisa Potensi Entrance	39
4.7. Analisa Potensi Orientasi.....	40
4.8. Analisa Potensi View ke dalam Tapak	41
4.9. Analisa Potensi View ke luar Tapak	42
4.10. Analisa Vegetasi.....	43
4.11. Analisa Orientasi Matahari	44
4.12. Analisa Kebisingan.....	45
4.13. Alternatif Pengolahan Tapak	46
4.14. Struktur Organisasi Yayasan PKPA	47
4.15. Analisa Bentuk Bangunan.....	57
4.16. Sistem Distribusi Air Bersih Bangunan.....	62
4.17. Sistem Pembuangan Air Kotor Bangunan	62
4.18. Sumber dan pemanfaatan Listrik	63
4.19. Analisa sistem Pembuangan Sampah	63
4.20. Diagram Sistem Pemadam kebakaran	65
5.1. Konsep Penzoningan dan Peletakan Massa Bangunan.....	67

5.2. Konsep Pencapaian dan Entrance ke Site	68
5.3. Konsep Pola Sirkulasi	69
5.4. Konsep Orientasi View	70
5.5. Konsep Vegetasi	71
5.6. Konsep Orientasi Matahari	72
5.7. Konsep Antisipasi Kebisingan	72
5.8. Skema Aktivitas anak-anak Jalanan	73
5.9. Skema Aktivitas Pengelola.....	74
5.10. Skema Aktivitas Pengunjung	74
5.11. Konsep Gubahan Massa	80
5.12. Struktur Bangunan	81
5.13. Sistem Distribusi air bersih	82
5.14. Sistem Pembuangan air kotor	82
5.15. Konsep Distribusi Listrik	83
5.16. Sistem pembuangan sampah	84
5.17. Sistem Komunikasi	85
5.18. Sistem Pemadam Kebakaran	86
5.19. Sistem Penangkal Petir	86

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dari hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) 1998, diperoleh fakta bahwa jumlah anak jalanan setiap tahunnya meningkat drastis, anak telantar berjumlah sekitar 3,9 juta anak, terdiri 1,1 juta balita terlantar dan 2,8 juta anak terlantar. Tahun 2000 jumlah tersebut meningkat menjadi 3,1 juta anak atau sekitar 5,4 % dari jumlah seluruh anak yaitu 58,7 juta. Diketahui bahwa anak yang berada dalam kondisi rawan terlantar sebanyak 10,3 juta anak atau sekitar 17,6 %.

Faktor penyebab munculnya anak jalanan ini didorong oleh dua faktor, yaitu faktor pendorong dan faktor penarik. Faktor pendorong antara lain kondisi ekonomi yang sulit, keadaan ekonomi keluarga yang semakin dipersulit dengan besarnya kebutuhan yang ditanggung oleh kepala keluarga, sehingga tidak mampu untuk memenuhi kebutuhan keluarga, maka anak disuruh ataupun dengan sukarela membantu mengatasi keadaan ekonomi tersebut. Ketidakserasian dalam keluarga, sehingga anak tidak betah tinggal di rumah. Kekerasan atau perlakuan salah dari orang tua terhadap anak. Urbanisasi untuk mencari pekerjaan. Faktor penarik antara lain adanya anggapan mudah untuk mendapatkan uang di jalanan, karena merupakan peluang sektor informal yang tidak terlalu membutuhkan modal dan keahlian.

Akibat meningkatnya jumlah anak jalanan menimbulkan aspek psikologis dan aspek sosial. Secara psikologis anak jalanan umumnya belum mempunyai bentukan mental emosional yang kokoh sementara dunia jalanan keras dan cenderung berpengaruh negatif bagi perkembangan dan pembentukan kepribadiannya. Aspek psikologis ini berdampak kuat pada aspek sosial, terutama pencitraan negatif oleh sebagian besar masyarakat terhadap anak jalanan yang identik dengan pembuat onar, kumuh dan sampah masyarakat yang harus diasingkan. Pada taraf tertentu stigma masyarakat yang seperti ini justru akan memicu perasaan *alienatif* (orang yang diasingkan) yang pada akhirnya akan melahirkan kepribadian yang cenderung sukar mengendalikan diri dan asosial.

Meningkatnya jumlah anak jalanan di Indonesia khususnya di Kota Medan (tabel 1.1) seharusnya menjadi perhatian utama pemerintah dan masyarakat. Karena anak-anak ini akan menjadi refleksi Indonesia dimasa yang akan datang. Pencegahan anak-anak turun ke jalan dengan menggunakan tindakan paksa oleh petugas atau aparat keamanan tidak efektif dan hanya bersifat sementara.

Tabel 1.1. Jenis Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial Menurut Kabupaten/Kota di Sumatera Utara

No	Kabupaten/Kota	Jenis Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial					Korban Kekerasan
		Balita Terlantar	Anak Terlantar	Anak Jalanan	Anak Jermal	Anak Nakal	
1	Nias	720	8.760	19	13	225	6
2	Mandailing Natal	296	337	-	-	181	2
3	Tapanuli Selatan	1.051	17.617	75	-	269	6
4	Tapanuli Tengah	-	87	8	-	26	33
5	Tapanuli Utara	791	2.666	178	-	885	6
6	Toba Samosir	2.000	6.000	100	-	600	3
7	Labuhan Batu	-	82	46	-	202	49
8	Asahan	1.004	15.618	102	70	4.959	21
9	Simalungun	3.451	20.567	119	15	2.044	475
10	Dairi	134	268	530	-	121	54
11	Karo	315	638	157	-	434	180
12	Deli Serdang	1.604	19.697	100	60	2.728	4
13	Langkat	1.250	8.072	59	20	132	38
14	Nias Selatan	919	8.956	224	-	642	68
15	HumbangHasundutan	356	1.397	75	-	897	62
16	Pakpak Barat	19	196	-	-	2	-
17	Samosir	486	3.974	9	-	78	4
18	Serdang Bedagai	305	536	150	13	158	28
19	Batu Bara	-	-	-	-	-	-
20	Padang Lawas Utara	-	-	-	-	-	-
21	Padang Lawas Kota	-	-	-	-	-	-
22	Sibolga	-	-	30	-	-	-
23	Tanjung Balai	135	235	77	-	27	4
24	Pematang Siantar	42	37	12	-	-	-
25	Tebing Tinggi	42	90	29	-	-	3
26	Medan	7	103	663	-	214	12
27	Binjai	10	455	113	-	96	12
28	Padang Sidempuan	-	80	10	-	50	13

Sumber : Sumatera Utara dalam Angka, 2007

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu tempat sebagai wadah bagi mereka untuk melatih dan mengembangkan pola pikir mereka untuk berkreasi dalam berbagai bidang, seperti gambar, lukis, tari, musik, handicraft, olah raga dan

Meningkatnya jumlah anak jalanan di Indonesia khususnya di Kota Medan (tabel 1.1) seharusnya menjadi perhatian utama pemerintah dan masyarakat. Karena anak-anak ini akan menjadi refleksi Indonesia dimasa yang akan datang. Pencegahan anak-anak turun ke jalan dengan menggunakan tindakan paksa oleh petugas atau aparat keamanan tidak efektif dan hanya bersifat sementara.

Tabel 1.1. Jenis Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial Menurut Kabupaten/Kota di Sumatera Utara

No	Kabupaten/Kota	Jenis Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial					Korban Kekerasan
		Balita Terlantar	Anak Terlantar	Anak Jalanan	Anak Jermal	Anak Nakal	
1	Nias	720	8.760	19	13	225	6
2	Mandailing Natal	296	337	-	-	181	2
3	Tapanuli Selatan	1.051	17.617	75	-	269	6
4	Tapanuli Tengah	-	87	8	-	26	33
5	Tapanuli Utara	791	2.666	178	-	885	6
6	Toba Samosir	2.000	6.000	100	-	600	3
7	Labuhan Batu	-	82	46	-	202	49
8	Asahan	1.004	15.618	102	70	4.959	21
9	Simalungun	3.451	20.567	119	15	2.044	475
10	Dairi	134	268	530	-	121	54
11	Karo	315	638	157	-	434	180
12	Deli Serdang	1.604	19.697	100	60	2.728	4
13	Langkat	1.250	8.072	59	20	132	38
14	Nias Selatan	919	8.956	224	-	642	68
15	<i>HumbangHasundutan</i>	356	1.397	75	-	897	62
16	Pakpak Barat	19	196	-	-	2	-
17	Samosir	486	3.974	9	-	78	4
18	Serdang Bedagai	305	536	150	13	158	28
19	Batu Bara	-	-	-	-	-	-
20	Padang Lawas Utara	-	-	-	-	-	-
21	Padang Lawas Kota	-	-	-	-	-	-
22	Sibolga	-	-	30	-	-	-
23	Tanjung Balai	135	235	77	-	27	4
24	Pematang Siantar	42	37	12	-	-	-
25	Tebing Tinggi	42	90	29	-	-	3
26	Medan	7	103	663	-	214	12
27	Binjai	10	455	113	-	96	12
28	Padang Sidempuan	-	80	10	-	50	13

Sumber : Sumatera Utara dalam Angka, 2007

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu tempat sebagai wadah bagi mereka untuk melatih dan mengembangkan pola pikir mereka untuk berkreasi dalam berbagai bidang, seperti gambar, lukis, tari, musik, handicraft, olah raga dan

bahkan juga bela diri. Diharapkan mereka dapat mengekspresikan diri mereka secara bebas tetapi terarah.

Sanggar Kreativitas Anak Jalanan ini dapat menjadi solusi permasalahan anak-anak jalanan di kota Medan. Tempat ini merupakan tempat pendidikan yang bersifat non formal bagi anak jalanan, melatih kreativitas dan “memperbaiki” kondisi psikologis mereka yang umumnya sudah “rusak”. Selain itu sanggar ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup mereka dari segi kesehatan, baik fisik ataupun psikologis.

Sanggar Kreativitas Anak Jalanan bertujuan untuk menghasilkan anak-anak yang mempunyai kreativitas tinggi dan pola pikir yang matang. Sanggar ini juga menjadi tempat anak-anak jalanan bermain dan berbaur dengan alam, berkomunikasi dengan anak jalanan lainnya, sehingga dapat menumbuhkembangkan rasa percaya diri anak bahwa dia bukan “sampah masyarakat”. Pengguna fasilitas ini khususnya ditujukan untuk anak berusia 12-18 tahun dengan asumsi bahwa usia tersebut merupakan usia remaja atau masa pubertas yang merupakan priode anak mencari identitas diri.

Dengan anak-anak yang berkualitas dan berkompeten serta memiliki kreativitas tinggi akan memperkuat sendi-sendi kesejahteraan sosial serta stabilitas nasional kita dimasa yang akan datang.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perencanaan Sanggar Kreativitas Anak Jalanan adalah : bagaimana mewujudkan Sanggar Kreativitas Anak Jalanan yang mampu mengakomodasi semua kebutuhan dan kegiatan anak jalanan sebagai tempat tinggal sementara juga tempat pengembangan diri untuk menemukan berbagai alternatif pemenuhan kebutuhan hidupnya.

1.3. Tujuan Perancangan

Adapun maksud dan tujuan dari perencanaan Sanggar Kreativitas Anak Jalanan ini, adalah : mewujudkan Sanggar Kreativitas Anak Jalanan yang mampu mengakomodasi semua kebutuhan dan kegiatan anak jalanan sebagai tempat

bahkan juga bela diri. Diharapkan mereka dapat mengekspresikan diri mereka secara bebas tetapi terarah.

Sanggar Kreativitas Anak Jalanan ini dapat menjadi solusi permasalahan anak-anak jalanan di kota Medan. Tempat ini merupakan tempat pendidikan yang bersifat non formal bagi anak jalanan, melatih kreativitas dan “memperbaiki” kondisi psikologis mereka yang umumnya sudah “rusak”. Selain itu sanggar ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup mereka dari segi kesehatan, baik fisik ataupun psikologis.

Sanggar Kreativitas Anak Jalanan bertujuan untuk menghasilkan anak-anak yang mempunyai kreativitas tinggi dan pola pikir yang matang. Sanggar ini juga menjadi tempat anak-anak jalanan bermain dan berbaur dengan alam, berkomunikasi dengan anak jalanan lainnya, sehingga dapat menumbuhkembangkan rasa percaya diri anak bahwa dia bukan “sampah masyarakat”. Pengguna fasilitas ini khususnya ditujukan untuk anak berusia 12-18 tahun dengan asumsi bahwa usia tersebut merupakan usia remaja atau masa pubertas yang merupakan priode anak mencari identitas diri.

Dengan anak-anak yang berkualitas dan berkompeten serta memiliki kreativitas tinggi akan memperkuat sendi-sendi kesejahteraan sosial serta stabilitas nasional kita dimasa yang akan datang.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perencanaan Sanggar Kreativitas Anak Jalanan adalah : bagaimana mewujudkan Sanggar Kreativitas Anak Jalanan yang mampu mengakomodasi semua kebutuhan dan kegiatan anak jalanan sebagai tempat tinggal sementara juga tempat pengembangan diri untuk menemukan berbagai alternatif pemenuhan kebutuhan hidupnya.

1.3. Tujuan Perancangan

Adapun maksud dan tujuan dari perencanaan Sanggar Kreativitas Anak Jalanan ini, adalah : mewujudkan Sanggar Kreativitas Anak Jalanan yang mampu mengakomodasi semua kebutuhan dan kegiatan anak jalanan sebagai tempat

tinggal sementara juga tempat pengembangan diri untuk menemukan berbagai alternatif pemenuhan kebutuhan hidupnya.

1.4. Metode Perancangan

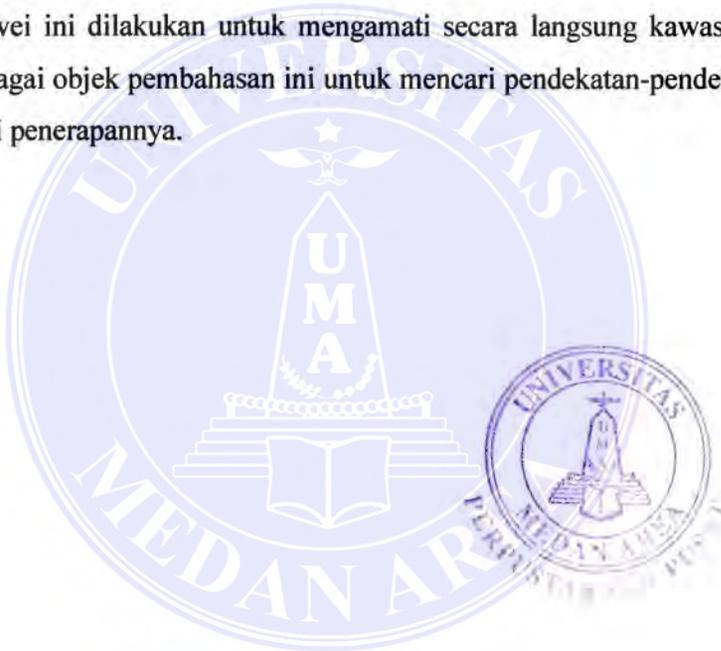
Metode perancangan yang digunakan dengan cara :

a. Studi Literatur

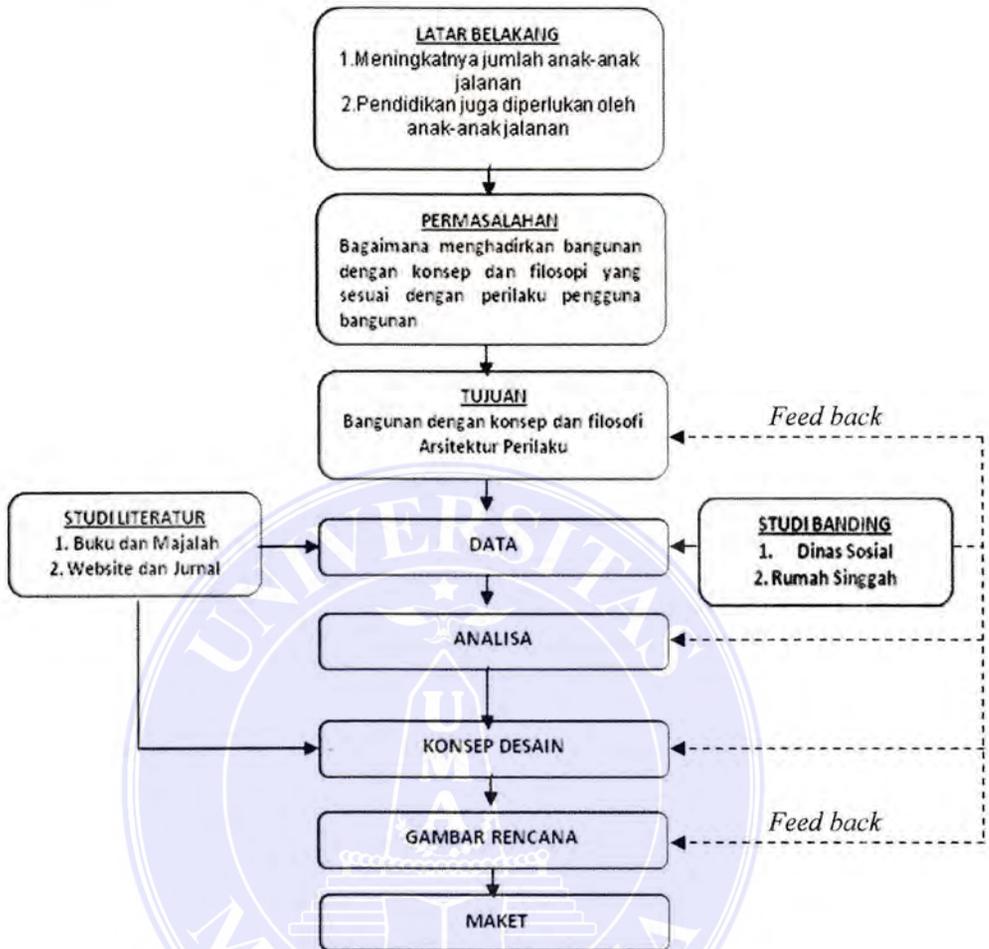
Studi ini dilakukan dengan pengumpulan data tentang Sanggar Kreativitas Anak, Rumah Singgah, Perlindungan Anak, Departemen Sosial dan beberapa referensi yang diperlukan dalam perencanaan yang didapat melalui media cetak dan media elektronik.

b. Survei Lapangan

Survei ini dilakukan untuk mengamati secara langsung kawasan di kota Medan sebagai objek pembahasan ini untuk mencari pendekatan-pendekatan studi yang sesuai penerapannya.



1.5. Kerangka Berpikir



Gambar 1.1. Kerangka Berpikir

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Secara garis besar, urutan pembahasan dalam penulisan laporan ini adalah :

- BAB I : PENDAHULUAN**, membahas tentang latar belakang pemilihan judul, masalah perancangan, tujuan perancangan, kerangka berpikir dan sistematika penulisan laporan.
- BAB II : DESKRIPSI PROYEK**, membahas tentang terminologi judul, pemilihan lokasi, deskripsi kondisi eksisting, luas lahan, peraturan dan keistimewaan lahan, tinjauan fungsi, dan studi banding arsitektur dengan fungsi sejenis.
- BAB III : ELABORASI DAN INTERPRETASI TEMA**, menjelaskan tentang pengertian tema yang diambil, interpretasi tema, keterkaitan tema dengan judul, dan studi banding dengan tema sejenis.
- BAB IV : ANALISA**, membahas dan menganalisa masalah yang berkaitan dengan lingkungan dan analisa yang berkaitan dengan tapak dan bangunan, analisa fasilitas dan kebutuhan ruang, organisasi ruang dan penzoningan.
- BAB V : KONSEP PERANCANGAN**, membahas konsep dasar fisik tapak, konsep dasar fisik ruang, konsep dasar fisik bangunan dan teknologi struktur dan konstruksi bangunan yang akan dipakai.

BAB II

DESKRIPSI PROYEK

2.1. Terminologi Judul

2.1.1. Pengertian Sanggar Kreativitas Anak Jalanan

▪ Sanggar

Defenisi Sanggar menurut Kamus lengkap Bahasa Indonesia Modern, 1989, adalah tempat aktivitas utama dari sebuah kegiatan atau organisasi dari kepentingan khusus yang terpusat.

▪ Kreativitas

Kata kreativitas menurut Wikipedia mempunyai arti, yaitu proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, ataupun hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, kreativitas adalah hasil dari pemikiran kreatif (kadang disebut dengan pemikiran divergen) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan.

▪ Anak jalanan

Definisi anak jalanan menurut Departemen Sosial, 1996 adalah anak yang sebagian besar menghabiskan waktunya untuk mencari nafkah atau berkeliaran di jalanan atau tempat-tempat umum lainnya.

Jadi, pengertian **Sanggar Kreativitas Anak Jalanan** adalah suatu tempat yang mewadahi anak-anak yang berada di jalanan, baik yang tinggal dan hidup di jalanan dalam bentuk pendidikan formal dan non formal untuk mengembangkan dan melatih kreativitas, minat dan bakat anak jalanan dengan memberikan suasana pusat realisasi anak jalanan terhadap sistem nilai dan norma di masyarakat.

2.2. Tinjauan Proyek

2.2.1. Tinjauan Pustaka

Anak jalanan dibedakan menjadi 4 kelompok (Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia, 1999), yaitu :

1. Anak-anak yang tidak berhubungan lagi dengan orang tuanya mereka tinggal 24 jam di jalanan dan menggunakan semua fasilitas jalanan sebagai ruang hidupnya, hubungan dengan keluarga sudah terputus. Kelompok anak ini disebabkan oleh faktor sosial psikologis keluarga, mereka mengalami kekerasan, penolakan, penyiksaan dan perceraian orang tua. Umumnya mereka tidak mau kembali ke rumah, kehidupan jalanan dan solidaritas sesama temannya telah menjadi ikatan mereka.
2. Anak-anak yang berhubungan tidak teratur dengan orang tuanya, mereka adalah anak yang bekerja di jalanan, seringkali diindentikan sebagai pekerja migran kota yang pulang tidak teratur kepada orang tuanya di kampung. Pada umumnya mereka bekerja dari pagi hingga sore hari seperti menyemir sepatu, pengasong, pengamen, tukang ojek payung, dan kuli panggul. Tempat tinggal mereka di lingkungan kumuh bersama dengan saudara atau teman-teman senasibnya.
3. Anak-anak yang berhubungan teratur dengan orang tuanya, mereka tinggal dengan orang tuanya, beberapa jam di jalanan sebelum atau sesudah sekolah. Motivasi mereka ke jalan karena terbawa teman, belajar mandiri, membantu orang tua atau disuruh orang tua dan aktivitas usaha mereka yang paling menyolok adalah berjualan koran.
4. Anak-anak jalanan yang berusia di atas 16 tahun, mereka berada di jalanan untuk mencari kerja atau masih labil suatu pekerjaan. Umumnya mereka telah lulus SD bahkan ada yang SLTP, mereka biasanya kaum urban yang mengikuti orang dewasa (orang tua ataupun saudaranya) ke kota. Pekerjaan mereka biasanya mencuci bus, menyemir sepatu, membawa barang belanjaan (kuli panggul), pengasong, pengamen, pengemis dan pemulung.

Data literatur mengenai model pembinaan anak jalanan yang ada selama ini ada tiga macam yaitu, Rumah Singgah, Mobil Sahabat Anak dan Pemandokan.

Model penanganan anak jalanan yang lebih sering digunakan adalah model rumah singgah yang diterapkan pada program pemerintah kerjasama dengan UNDP mulai tahun 1995 hingga sekarang melalui proyek INS/94/007 yang kemudian berkembang menjadi INS/97/001.

Menurut Departemen Sosial RI Rumah singgah adalah suatu wahana yang dipersiapkan sebagai perantara anak jalanan dengan pihak-pihak yang akan membantu mereka. Rumah Singgah merupakan proses informal yang memberikan suasana resosialisasi kepada anak jalanan terhadap sistem nilai dan norma yang berlaku di masyarakat setempat. Rumah Singgah adalah tahapan awal bagi seorang anak untuk memperoleh pelayanan selanjutnya, oleh karena itu penting kiranya menciptakan suasana nyaman, tertib dan menyenangkan bagi anak jalanan.

Tujuan umum Rumah Singgah adalah untuk membantu anak jalanan mengatasi masalahnya dan menemukan alternatif untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya. Sedangkan tujuan khususnya adalah :

1. Membentuk kembali sikap dan perilaku anak yang sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku.
2. Mengupayakan anak-anak kembali ke rumah jika memungkinkan atau ke panti atau lembaga pengganti lainnya jika diperlukan.
3. Memberikan berbagai alternatif pelayanan untuk pemenuhan kebutuhan anak dan menyiapkan masa depannya sehingga menjadi masyarakat yang produktif.

Fungsi Rumah Singgah adalah sebagai berikut :

1. Tempat pertemuan pekerja sosial dengan anak jalanan.
2. Tempat mengkaji kebutuhan anak dan masalah yang dihadapi untuk mencari solusi pemecahannya.
3. Perantara antara anak jalanan dengan orang tua dan keluarga.
4. Perlindungan anak dari kekerasan.
5. Pusat informasi tentang anak jalanan.
6. Jalur masuk pelayanan sosial.
7. Tempat pengenalan nilai dan norma sosial pada anak jalanan.

Konferensi Nasional II Masalah Pekerja Anak di Indonesia menyatakan dalam pembangunan rumah singgah harus memiliki prinsip-prinsip yang disusun

sesuai dengan karakteristik anak jalanan. Prinsip-prinsip rumah singgah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Semi institusional, anak jalanan bebas keluar masuk.
2. Pusat kegiatan.
3. Terbuka 24 jam.
4. Hubungan informasi.
5. Bermain dan belajar.
6. Persinggahan dari jalan ke rumah atau alternatif lain.
7. Partisipasi.
8. Belajar bermasyarakat.

Unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam rumah singgah adalah¹ :

1. Adanya anggaran dana yang cukup untuk merealisasikan program.
2. Perlu mengukur kapasitas layanan dari rumah singgah.
3. Perlu mengetahui profil anak yang akan dibina.
4. Harus memiliki fasilitas termasuk SDM untuk memenuhi segala kebutuhan dari program yang direncanakan.
5. Diperlukan pengelolaan dari rumah singgah yang baik.
6. Mengetahui adanya kekuatan dan kelemahan baik dari sasaran program maupun dari rumah singgah itu sendiri.
7. Mengetahui adanya peluang dan tantangan atau ancaman dari luar, instansi terkait, dunia usaha, pers dan masyarakat.
8. Kerja sama antar instansi terkait, LSM, para pengusaha, pers dan masyarakat dalam upaya pengentasan anak jalanan.
9. Harus menggali segala kebutuhan dan apa yang diharapkan dari anak jalanan untuk menjawab kebutuhan program agar tepat pada sasaran.
10. Terdapat ketepatan konsep dan pendekatan yang digunakan agar program dapat terwujud.
11. Terdapat pentahapan yang serius dan tidak terputus dalam proses pembinaan sekaligus pengentasan anak jalanan, diantaranya : Tahap I, rekrutmen anak jalanan. Tahap II, penyaringan dalam rumah singgah (termasuk persoalan

¹ Departemen Sosial RI, 1996

identifikasi anak jalanan, pembinaan dan penyadaran) dan Tahap III, solusi/penempatan : beasiswa/panti asuhan/alih profesi.

Cara perekrutan terhadap anak jalanan dilakukan dengan cara informasi antar teman yang dilakukan oleh anak jalanan dan dilakukan sendiri oleh para pekerja sosial di lapangan.

2.2.2. Deskripsi Pengguna dan Kegiatan

Mengikuti struktur organisasi yayasan PKPA (Pusat Kajian dan Perlindungan Anak), maka di dalam Sanggar Kreativitas Anak Jalanan dibutuhkan :

▪ Ruang Pengelola yaitu :

1. Unit Data, Media dan Informasi

Unit Data, Media dan Informasi melakukan kegiatan :

- a. Pengumpulan, penyusunan dan penyajian data, data yang dikumpulkan adalah data yang berkaitan secara langsung dan tidak langsung dengan program di seluruh wilayah kerja dan disusun dalam bentuk database. Data-data yang diperoleh akan sangat berguna untuk melihat keberhasilan dan kegagalan suatu program. Selain bagi lembaga, data tersebut juga dapat diakses pihak berkepentingan baik Pemerintah, NGO lokal dan internasional, pemerhati anak maupun masyarakat.
- b. Penerbitan Media, yaitu penerbitan berbagai brosur, leaflet, poster, majalah, buku dan materi bacaan lain yang berisi materi perlindungan anak dan perempuan.
- c. Informasi, yaitu setiap kegiatan yang dilakukan akan diinformasikan kepada publik melalui konferensi pers, press realise di media lokal, nasional dan internasional. Unit ini juga bertugas memberikan informasi seputar program yang telah, sedang dan akan dilaksanakan kepada pihak terkait yang membutuhkan.
- d. Dokumentasi, yaitu mendokumentasikan setiap data, kegiatan dan berbagai hal yang berkaitan dengan program lembaga secara sistematis. Unit ini juga bertugas untuk menyusun media publikasi dan dokumentasi yang dibutuhkan oleh stakeholders.

2. Unit Penelitian dan Pengembangan (LITBANG)

Unit ini bertugas melakukan penelitian dan pengkajian masalah anak dari berbagai aspek seperti sosial, ekonomi, pendidikan, lingkungan dan kesehatan. Monitoring terhadap fenomena sosial di masyarakat, monitoring masyarakat dampungan dan yang bukan dampungan. Investigasi (*primary survey*), pengembangan internal staf dan lembaga (*capacity staff* dan *capacity building*) dan eksternal (pengembangan program dan target group)

3. Unit Pendidikan dan Pelatihan

Unit Pendidikan di PKPA melakukan aktifitas yaitu :

- a. Pendidikan formal seperti kejar paket A, paket B dan paket C.
- b. Ruang bermain dan belajar untuk anak di pemukiman warga, lengkap dengan buku bacaan, alat bermain, alat bantu belajar dan perlengkapan sekolah.
- c. Pelajaran tambahan mencakup les komputer, les bahasa inggris, CALISTUNG (cara belajar membaca, menulis dan berhitung) dan pendidikan keagamaan. Kegiatan ini dilakukan secara individual maupun melalui kelompok belajar anak. Dibidang keterampilan PKPA melakukan berbagai pelatihan keterampilan khususnya bagi anak-anak putus sekolah dan anak yang rawan putus sekolah. Selain pelatihan, PKPA juga berupaya mengembangkan unit-unit usaha anak yang telah selesai mengikuti pelatihan.

4. Unit Kesenian, Olah Raga dan Kegiatan Alternatif

Berbagai kegiatan seni budaya, olah raga dan kegiatan alternatif bagi anak yaitu :

- a. Latihan tari-tarian tradisional dan kontemporer.
- b. Latihan rapai dan likok.
- c. Sekolah musik, dengan membentuk group-group musik anak yang berlatih dengan peralatan musik lengkap. Group musik ini menekankan pada musik Aceh dan musik kontemporer.
- d. Klub sepak bola : bagi anak laki-laki dibentuk untuk menampung minat dan bakat anak dalam sepak bola. PKPA memberikan bantuan dengan pengadaan pelatih sepak bola, seragam, sepatu dan makanan ringan pada setiap latihan.
- e. Kegiatan alternatif : dilakukan secara terjadwal serta didampingi staf PKPA. Anak-anak yang bergabung dalam sekolah musik, klub sepak bola maupun

anak dampingan PKPA yang lain senantiasa didorong dan difasilitasi untuk mengikuti kegiatan-kegiatan pengembangan minat, bakat dan prestasi anak.

5. Unit Advokasi

Layanan advokasi yang diberikan PKPA dalam bidang advokasi mencakup :

- a. Bantuan hukum, yaitu memberikan bantuan hukum atau pendampingan kepada anak korban kekerasan atau anak yang berhadapan dengan hukum mulai dari tingkat kepolisian, kejaksaan dan sidang pengadilan.
- b. Konseling, yaitu proses pemulihan, reintegrasi dan rehabilitasi anak yang menjadi korban kekerasan dan anak yang berhadapan dengan hukum.
- c. Kesehatan, yaitu bantuan layanan kesehatan dasar bagi anak korban maupun sebagai pelaku tindak pidana.
- d. Advokasi non litigasi, yaitu dengan berbagai kegiatan seperti pelaksanaan pelatihan bagi penegak hukum, penerbitan brosur yang berisi kampanye perlindungan anak, pengembangan jaringan antara lembaga perlindungan anak, melakukan *public awarnees* dan pembangunan opini publik, melakukan dialog antar masyarakat, lembaga, pemerintah dan parlemen, menggalang solidaritas, mensosialisasikan produk hukum dan memberi masukan atas hukum yang dibuat lembaga legislatif, eksekutif dan yudikatif terutama yang berkaitan dengan anak dan perempuan.

6. Unit Kesehatan

Unit Kesehatan PKPA melakukan berbagai aktifitas yaitu :

- a. Layanan kesehatan 24 jam di Balai Pengobatan.
- b. Mobil klinik ke pemukiman warga.
- c. Pelayanan penanganan trauma/gawat darurat 24 jam.
- d. Pemeriksaan dan pemantauan status gizi Balita setiap bulan.
- e. Pemberian makanan tambahan bagi anak yang membutuhkan.
- f. Pemberian kapsul Vitamin A bagi anak usia 6 bulan -12 tahun.
- g. Pemberian obat cacing bagi anak.
- h. Pemberian bubur bayi, susu balita dan anak, susu ibu hamil dan menyusui, bagi yang membutuhkan.
- i. Pelayanan khitanan/sirkumsisi.

- j. Penyuluhan, pencegahan dan promosi kesehatan melalui berbagai media dan kegiatan.
- k. Pendidikan kader kesehatan desa.
- l. Pendidikan kesehatan reproduksi, gender, HIV/AIDS dan narkoba.

- **Pengunjung yaitu Masyarakat/Publik**

Warga yang berdomisili di kota Medan serta turis dalam dan luar negeri.

Kegiatan yang dilakukan pengunjung adalah :

- 1. Menonton pertunjukan atau melihat pameran.
- 2. Membeli dan melihat-lihat produk yang disediakan oleh retail-retail usaha anak jalanan.
- 3. Menikmati makanan yang ada di kafetaria dan *coffee shop*.

- **Pengguna yaitu Anak Jalanan Usia 12 – 18 Tahun.**

Kegiatan Anak Jalanan :

- 1. Mengikuti program-program yang disediakan.
- 2. Menuangkan kreativitas ke dalam berbagai bentuk gambar, tari, musik dan sejenisnya.

2.2.3. Deskripsi Kebutuhan Ruang

Pada bangunan Sanggar Kreativitas Anak Jalanan ini terdapat :

- Fasilitas Publik, yaitu tempat anak-anak jalanan dapat berpraktek menjual hasil karya mereka selama dididik dan dilatih, serta area untuk menarik publik dengan adanya galeri, panggung pertunjukan anak jalanan dan juga cafe supaya dapat menghasilkan dana untuk biaya operasi Sanggar sehari-hari.
- Fasilitas Semi Publik, yaitu tempat pengelola serta tempat staf tetap dan tidak tetap, kelas-kelas tempat anak-anak jalanan dididik, dilatih dan dibina untuk berkarya dan berproses.
- Fasilitas Privat, yaitu tempat dimana anak-anak jalanan beristirahat dan tinggal menetap untuk berproses yang merupakan hunian dan ruang bersama serta tempat anak-anak jalanan bersosialisasi dengan teman sesama anak-anak jalanan yang sekamar maupun dengan ketua kelompok anak jalanan.

- Fasilitas Transisi, yaitu tempat untuk berteduh dan beristirahat bagi anak-anak jalanan yang belum siap untuk menetap atau berproses di fasilitas ini dan tempat untuk bakti sosial.
- Ruang Kelas, yaitu tempat anak jalanan melakukan kegiatan belajar dan bermain yang sifatnya lebih formal.
- Laboratorium Bahasa Inggris, yaitu ruang yang dilengkapi dengan televisi dan perlengkapan lainnya sebagai tempat untuk memaksimalkan penyerapan pelajaran melalui tata suara dan gambar dalam ruang khusus.
- Ruang Komputer, yaitu tempat anak jalanan akan dipandu untuk menggunakan komputer sebagai sarana untuk pengenalan teknologi dan percepatan informasi dengan pembatasan umur pemakai.
- Perpustakaan, yaitu ruang yang berisikan buku-buku bergambar, majalah, tabloid, surat kabar, ensiklopedia dan tentu saja buku-buku pelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat baca pada anak jalanan.
- Ruang Seni (*art room*), yaitu tempat anak jalanan untuk berlatih seni (musik, tari dan lukis) sebagai kegiatan utama sekaligus sebagai wadah untuk mengembangkan bakat dan kreativitas anak jalanan.
- Gallery, yaitu tempat yang digunakan untuk memajang/memamerkan hasil karya anak jalanan yang dapat dilihat oleh masyarakat umum untuk dapat mendorong pengembangan kreativitas anak dan menjadi sumber penghasilan anak jalanan.
- Ruang Kerja (*Mini Workshop Room*), yaitu tempat anak jalanan membuat kerajinan tangan dengan kreasinya sendiri, dari material seperti kertas olah, bahan rajut dan sebagainya.
- Ruang Kesehatan dan Konsultasi, yaitu memberikan pelayanan kesehatan yang terbaik bagi anak-anak jalanan dengan dilengkapi P3K yang lengkap serta bekerjasama dengan dokter anak untuk pemeriksaan kesehatan setiap minggunya serta psikolog untuk terapi jiwa dan mental anak itu sendiri.
- Ruang Serbaguna, yaitu tempat dilakukannya perayaan-perayaan khusus dan kegiatan-kegiatan lainnya seperti ulang tahun, berkumpul dengan teman-teman, menjadi tempat seminar dengan mengundang beberapa ahli yang dapat memberikan saran bagi perkembangan anak jalanan dan sebagainya.

- Kantin, yaitu tempat anak-anak jalanan untuk mendapatkan suatu makanan yang sehat dan hygenis dengan lingkungan yang bersih dan aman.
- Cafe, yaitu tempat yang diperuntukkan bagi masyarakat umum dengan diikuti alunan musik yang akan diisi oleh anak-anak jalanan itu sendiri.
- Ruang Guru, Ruang Pengelola dan Ruang Rapat, yaitu ruang digunakan oleh pengelola dan para pendidik sebagai pusat administrasi.
- Kamar Anak Pria dan Wanita, yaitu kamar yang difungsikan untuk anak jalanan yang hidupnya terlantar dan tidak mempunyai orang tua dilengkapi dengan kamar mandi.
- Mushalla, yaitu tempat meningkatkan tingkat spiritualitas anak-anak jalanan bahwa mereka layak dipandang sebagai seorang manusia.
- Ruang Servis, yaitu sebagai fasilitas penunjang bangunan ini seperti ruang pompa, ruang genset, gudang dan sebagainya.
- Ruang Bermain *Outdoor*, yaitu arena yang disediakan berbagai jenis permainan yang pada umumnya bertujuan untuk melatih fisik dan melatih sosialisasi antar anak jalanan.
- Lapangan Olah Raga, yaitu memberikan ruang yang maksimal untuk membina jasmani, menstimulasi kerja fisik dengan permainan dan gerak atletik yang seimbang.

2.3. Lokasi Proyek

Berdasarkan pendataan yang dilakukan KKSP², pusat-pusat kegiatan anak jalanan di Medan berada pada sejumlah titik. Diantaranya, simpang Ramayana Jalan Brigjen Katamso, simpang Buana Plaza Jalan Letda Sujono, simpang Jalan A.H. Nasution kawasan Titi Kuning, Cafe Harapan di seputaran Jalan Imam Bonjol Medan. Kemudian di Terminal Terpadu Amplas di Jalan Panglima Denai, warung kopi di seputaran lapangan di Jalan Gajah Mada, simpang Sei Sikaming di Jalan Kapten Muslim, simpang Jalan Guru Patimpus, pasar Pringgana di Jalan Iskandar Muda, pasar Petisah di Jalan Gatot Subroto, Pusat Pasar di Jalan Pusat Pasar dan pasar Brayan di Jalan Yos Sudarso.

² KKSP Pusat Pendidikan dan Informasi Hak Anak, 2007

Menurut RUTRK Kota Madya Medan 2009 untuk wilayah pengembangan dan pembangunan (WPP) dengan fungsi pendidikan berada pada WPP C, WPP D, dan WPP E.

Tabel 2.1

Pembagian Wilayah Pengembangan dan Pembangunan (WPP)

WILAYAH PEMBANGUNAN	CAKUPAN WILAYAH DAN KECAMATAN	LUAS (Ha)	KEGIATAN UTAMA
WPP A	Kec. Medan Belawan	2.625,01	Pelabuhan, Industri, Terminal Barang, Pergudangan. Berorientasi pelabuhan belawan, perumahan, Konservasi.
	Kec. Medan Marelan	2.382,20	
	Kec. Medan Labuhan	3.667,17	
	Jumlah :	8.674,28	
WPP B	Kec. Medan Deli	2.084,33	Perumahan, Perdagangan (Pasar Induk Sekunder) dan perkebunan.
WPP C	Kec. Medan Timur	775,75	Perumahan, Pendidikan, Olahraga, Industri terbatas, KIM, Terminal barang / Perdagangan berorientasi ke konsumen.
	Kec. Medan Perjuangan	409,42	
	Kec. Medan Area	552,43	
	Kec. Medan Denai	905,04	
	Kec. Medan Tembung	799,26	
	Kec. Medan Amplas	1.118,57	
	Jumlah :	4.560,47	
WPP D	Kec. Medan Baru	583,77	Pusat Bisnis (CBD), Pusat pemerintahan, perumahan, Hutan Kota, Pusat pendidikan
	Kec. Medan Maimun	297,76	
	Kec. Medan Polonia	901,12	
	Kec. Medan Kota	526,96	
	Kec. Medan Johor	1.457,47	
	Jumlah :	3.767,08	
WPP E	Kec. Medan Barat	681,72	Perumahan, Perkantoran, Pendidikan, Konservasi Lapangan Golf dan Hutan Kota.
	Kec. Medan Petisah	532,84	
	Kec. Medan Sunggal	1.543,66	
	Kec. Medan Helvetia	1.316,42	
	Kec. Medan Tuntungan	2.068,04	
	Kec. Medan Selayang	1.281,16	
Jumlah :	7.423,84		
KOTAMADYA MEDAN	Jumlah :	26.510	

(Sumber : Hasil Analisa RUTRK Kota Madya Medan 2009)

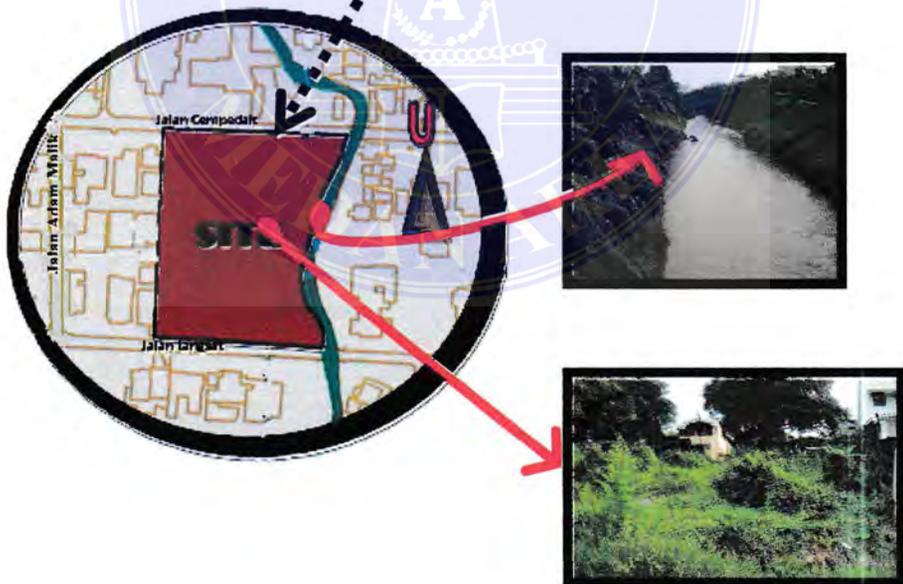
Bertitik tolak dari Pembagian Wilayah tersebut maka diambil dua alternative lokasi pemilihan site yaitu :

1. Jalan Adam Malik, Kel. Silalas, Kec. Medan Petisah
2. Jalan Sunggal, Kel. Sei Sikambang B, Kec. Medan Sunggal.

Alternatif Lokasi 1 :



Gambar 2.1. Peta Pemko Medan dan Peta Kec. Medan Petisah



Gambar 2.2. Potensi alam Alternatif Lokasi site 1

Lokasi : Jalan Adam Malik, Kel. Sililas, Kec. Medan Petisah

Luas lahan : ± 1,08 Ha

Batas lahan : Sebelah Utara : Jln. Cempedak

Sebelah Selatan : Jln. Langsat

Sebelah Timur : Sungai Deli

Sebelah Barat : Perumahan Penduduk

GSB : ½ Lebar jalan + 1 m

KDB : 40 %

Status proyek : Fiktif

Infrasrtuktur :

a. Jalan Raya : Jalan Utama Jln. Adam Malik

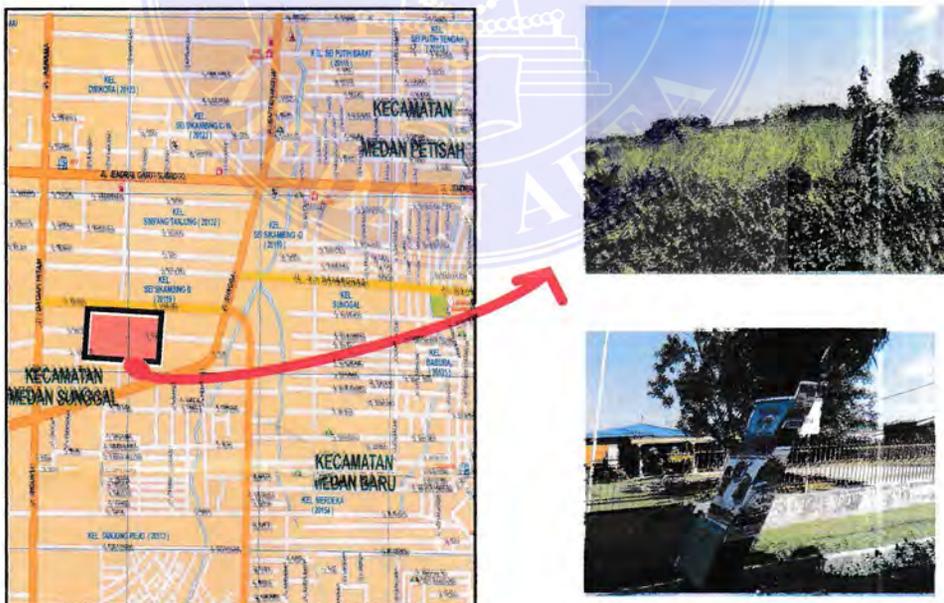
b. Listrik : PLN

c. Air : Air bersih/PAM

d. Angkutan/Transportasi : Taxi, becak, ojek, dan kendaraan umum.

Vegetasi yang ada di lokasi site berada disekitar Sungai Deli dan disekitar lingkungan site.

Alternatif Lokasi 2 :



Gambar 2.3

Peta Lokasi Alternatif – II

Jalan Sunggal, Kel.Sei Sikambing, Kec.Medan

- Lokasi : Jalan Sunggal, Kel. Sei Sikambang B, Kec. Medan Sunggal.
- Luas lahan : ± 1,5 Ha
- Batas lahan :
 Sebelah Utara : Jln. Tempuah
 Sebelah Selatan : Jln. Sunggal
 Sebelah Timur : Perumahan Penduduk
 Sebelah Barat : Perumahan Penduduk
- GSB : ½ Lebar jalan + 1 m
- KDB : 40 %
- Status proyek : Fiktif
- Infrasrtuktur :
- e. Jalan Raya : Jalan Utama Jln. Sunggal
- f. Listrik : PLN
- g. Air : Air bersih/PAM
- h. Angkutan/Transportasi : Taxi, becak, ojek, dan kendaraan umum.

Tabel 2.2 : Kriteria Pemilihan Lokasi

Kreteria	Jl. Adam Malik	Jln. Sunggal
Kondisi Site	Berada didaerah yang tidak terlalu padat sehingga tingkat keamanan tercapai	Tingkat keamanan tercapai
Eksisting	Lingkungan didominasi dengan fungsi perumahan penduduk dan Pendidikan	Lingkungan di dominasi Perumahan Penduduk dan Ruko
RTURK	Pendidikan dan perkantoran	Perkantoran dan perumahan
Akses pencapaian	Mudah	Mudah
Infra Struktur	Jalan Utama : Jln A. Malik Listrik : PLN Air : PDAM Drainase : Parit Kota	Jalan Utama : Jln Sunggal Listrik : PLN Air : PDAM Drainase : Parit
Kondisi fisik	Tidak berkontur	Tidak berkontur

Sumber : Data Survey Lapangan 20 september 2010

Tabel 2.3 : Kriteria Penilaian Lokasi

Kreteria	Jl. Adam Malik	Jln. Sunggal
Tingkat keamanan	4	3
Eksisting	4	3
RTURK	4	3
Akses pencapaian	4	4
Infra Struktur	4	4
Kondisi fisik	3	3
Jumlah	23	21

Keterangan : 5 = Sangat Baik

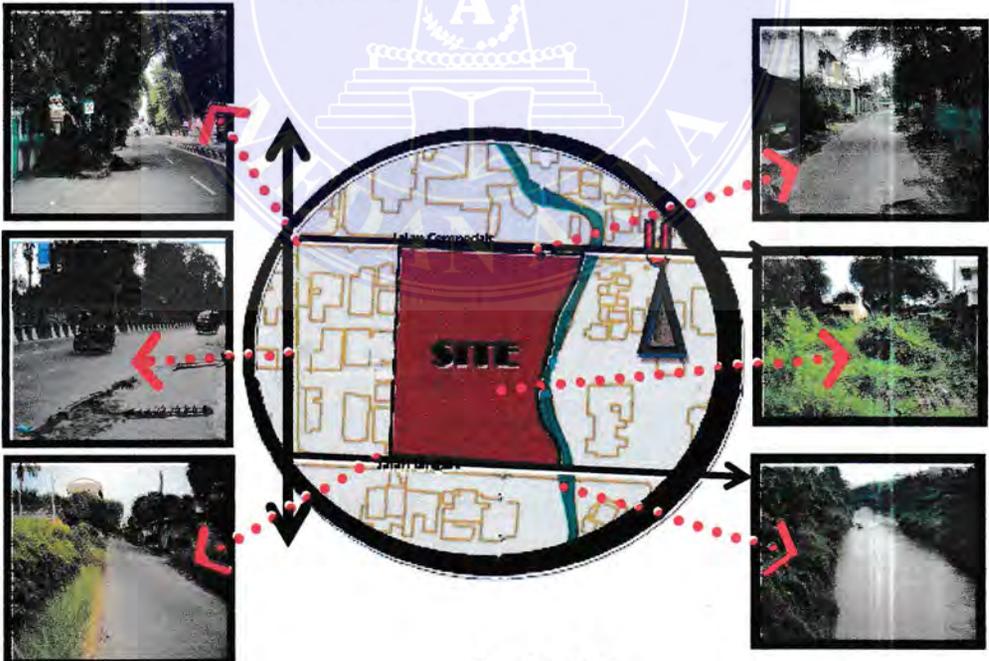
4 = Baik

3 = Kurang Baik

2 = Buruk

1 = Sangat Buruk

Dari penilaian tersebut maka alternative lokasi yang dipilih adalah lokasi yang lebih memenuhi kriteria penilaian yaitu alternative 1, Jalan Adam Malik, Kel. Sililas, Kec. Medan Petisah.



Gambar 2.4
Lokasi terpilih
Jalan Adam Malik, Kel. Sililas, Kec. Medan Petisah.

2.4. Studi Banding Proyek Sejenis

▪ Rumah Singgah Lintang

Rumah Singgah ini berlokasi di Jalan Dukuh Kupang Barat Buntu I No.74, Surabaya dan berdiri tahun 2000. Anak jalanan yang dibina di rumah singgah ini sejumlah 25 orang, yang berkisar sekitar 6-14 tahun dan sebagian besar masih memiliki keluarga dan bertempat tinggal di perumahan kumuh di sekitar rumah singgah tersebut berada. Rumah singgah ini bernaung di bawah Yayasan Widya Darma yang telah berdiri selama 9 tahun. Yayasan ini berlokasi di Jalan Dukuh Kupang Timur XII A/86, Surabaya.

Adapun program yang dilakukan adalah :

- Bimbingan belajar
- Bantuan Beasiswa
- Penyuluhan orang tua anak jalanan
- Penyuluhan kesehatan
- Bermain
- Bantuan modal kepada orang tua anak jalanan
- Program simpan pinjam untuk modal usaha

Sedangkan fasilitas-fasilitas yang terdapat pada rumah singgah adalah :

- Ruang serbaguna, untuk aktivitas belajar maupun kegiatan lain seperti keterampilan dan penyuluhan orang tua maupun kegiatan-kegiatan lainnya.
- Ruang penyimpanan yang berfungsi untuk tempat penyimpanan barang-barang.
- Dapur.
- Kamar mandi.

▪ Rumah Singgah Walsana

Rumah Singgah Walsana (Wahana Amal Sesama Makhluq Allah) berlokasi di Jalan Jetis Kulon 10/33, Surabaya dan pada tahun 1999 anak jalanan yang dibina dalam rumah singgah ini sejumlah kurang lebih 100 orang, yang berusia sekitar 6-25 tahun dan sebagian tidak memiliki keluarga dan tempat

tinggal tetap. Rumah singgah ini bernaung di bawah Yayasan Gus Amirul Mu'minin yang berdiri sejak tahun 1997.

Adapun program-program yang selama ini dilakukan oleh yayasan tersebut adalah :

- Pendidikan
- Pengadaan fasilitas perpustakaan
- Pelatihan otomotif
- Pelatihan sablon
- Pelatihan menjahit
- Bimbingan kerohanian
- Pelatihan menggambar dan melukis (khususnya anak usia dini)
- Magang untuk anak jalanan.

Sedangkan fasilitas yang terdapat pada rumah singgah adalah sebagai berikut :

- Ruang belajar, sebagai tempat anak jalanan melakukan aktivitas belajar kelompok dan tempat untuk aktivitas belajar mengajar. Ruang tersebut juga sering digunakan untuk rapat pengelola.
- Perpustakaan, disediakan buku untuk anak jalanan demi menumbuhkan keinginan anak jalanan untuk gemar membaca.
- Ruang duduk, biasanya digunakan untuk tempat duduk-duduk dan berbincang-bincang. Sering juga digunakan untuk tempat penerima tamu.
- Dapur, tempat untuk membuat minuman dan memasak bagi beberapa staf yang menetap di tempat tersebut.

▪ **Rumah Singgah Kharisma**

Rumah singgah ini berlokasi di Jalan Bumiharjo Gang Lebar No.33, Surabaya. Anak jalanan yang dibina di rumah singgah ini bervariasi, antara lain 0-6 tahun berjumlah 50 anak, 7-15 tahun berjumlah 40-50 anak, sedangkan usia 16-18 tahun berjumlah 30 anak dan sebagian besar masih memiliki keluarga dan bertempat tinggal di perumahan kumuh di sekitar lokasi rumah singgah tersebut.

Adapun program yang dilakukan yayasan adalah :

- Taman belajar bermain.
- Pelatihan untuk pemberantasan buta aksara.
- Pelatihan *life skill*.
- Pelatihan silat.
- Pembinaan musik.
- Pembinaan kerohanian
- Pelayanan kesehatan.
- Pembinaan orang tua anak jalanan.
- Karyawisata.

Sedangkan fasilitas yang terdapat pada rumah singgah tersebut adalah :

- Ruang serbaguna, digunakan untuk pelatihan *life skill*, seperti pelatihan tata rias kecantikan, bermain musik, pelatihan silat, aktivitas belajar, membaca, menonton televisi ataupun aktivitas lainnya.
- Ruang kantor, terdapat di lantai dua, fungsinya sebagai ruang kerja para pengelola khususnya bagian administrasi juga sebagai tempat menyimpan inventaris rumah singgah maupun catatan-catatan penting.
- Kamar tidur, disediakan untuk pengelola yang tinggal di rumah singgah tersebut. Kamar tidur anak juga terdapat di lantai dua.
- Ruang kelas, digunakan sebagai tempat belajar dan bermain, khususnya bagi anak yang masih berusia dini.
- Ruang penyimpanan, digunakan untuk menyimpan barang-barang.
- Dapur, diperuntukkan bagi para pengelola, biasanya digunakan untuk membuat makanan dan minuman saat jam istirahat.

BAB III ELABORASI TEMA

3.1. Arsitektur Dan Perilaku

Perancangan suatu bangunan sebagai proses kerja dari seorang arsitek tidak terlepas dari aktivitas yang terjadi dari pemakai fungsi dari bangunan tersebut. Perilaku merupakan kesadaran dari manusia untuk melakukan interaksi secara sosial dan budaya yang membentuk suatu gerakan bersama secara dinamik dalam waktu.

Arsitektur adalah suatu lingkungan binaan yang dibuat oleh manusia dan menjadi tempat manusia melakukan aktivitasnya. Sedangkan perilaku berarti tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan (Candra, 1998).

Arsitektur Perilaku adalah suatu lingkungan binaan yang dibuat dengan mempertimbangkan segala aspek yang tanggap terhadap reaksi manusia dan dapat dipengaruhi pola pikir, karakteristik manusia sebagai pemakai lingkungan.

Sehubungan dengan pengertian diatas, maka Arsitektur Perilaku tersebut membahas mengenai interaksi antar lingkungan dengan tingkah laku manusia.

3.2. Perkembangan Ilmu Perilaku

3.2.1. Hubungan Ilmu Perilaku Dengan Lingkungan

Ruang lingkup psikologi lingkungan tidak hanya terbatas pada lingkungan binaan (*built environment*), akan tetapi lebih jauh membahas pula rancangan (desain), organisasi dan pemaknaan ataupun hal-hal yang lebih spesifik seperti ruang-ruang, bangunan-bangunan, ketetangaan, rumah sakit dan ruang-ruangnya, perumahan, apartemen, museum, sekolah, mobil, pesawat, teater, ruang tidur, kursi, setting kota, tempat rekreasi, hutan alami, serta setting-setting lain pada lingkup yang bervariasi (Proshansky, 1974).

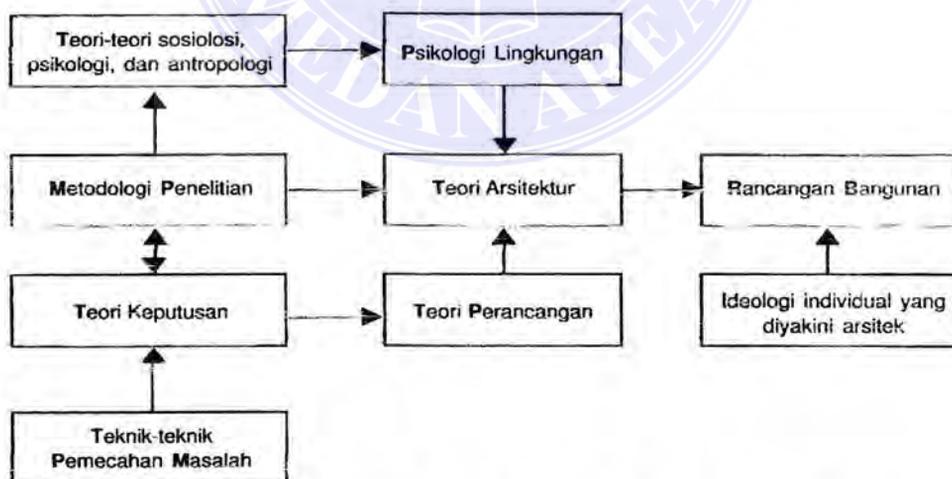
Sementara itu, Veitch dan Arkkelin (1995) menetapkan bahwa psikologi lingkungan merupakan suatu area dari pencarian yang bercabang dari sejumlah disiplin, seperti biologi, geologi, psikologi, hukum, geografi, ekonomi, sosiologi, kimia, sejarah, filsafat, beserta sub disiplin dan rekayasannya. Oleh karena itu

berdasarkan ruang lingkungannya, maka psikologi lingkungan ternyata selain membahas seting-seting yang berhubungan dengan manusia dan perilakunya, juga melibatkan disiplin ilmu yang beragam, sehingga memunculkan berbagai teori tentang perilaku manusia dan lingkungannya.

3.2.2. Hubungan Ilmu Perilaku Dengan Arsitektur

Menurut Fisher dkk. (1984) sampai saat ini, pengaruh desain arsitektur terhadap perilaku seringkali masih dipandang kecil. Meskipun direncanakan secara umum, rancangan suatu kota dan bangunan-bangunannya jarang sekali mempertimbangkan bagaimana kota dan bangunan tersebut dapat mempengaruhi perilaku atau kualitas kehidupan manusia penggunaannya. Sedangkan menurut Budiharjo (1991) menyatakan bahwa penciptaan lingkungan yang baik akan memberikan pengaruh secara langsung terhadap perilaku pemakai atau pengguna lingkungan.

Umumnya para arsitek atau ahli bangunan hanya menentukan tiga faktor utama sebagai syarat untuk membuat bangunan dengan arsitektur yang baik yakni: fungsional, struktural dan estetis. Fungsional dalam arti bahwa bangunan itu enak dipakai dan memenuhi persyaratan yang tidak menyulitkan pemakaian. Struktural dalam arti kuat hingga nyaman dan aman untuk dipakai/dihuni. Estetis dalam arti bahwa bangunan itu memiliki keindahan (Ishar, 1995).



Gambar 3.1 Hubungan Ilmu Perilaku dengan Arsitektur

Sumber : Lang dkk. (1974)

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa lingkungan mempunyai makna yang berkaitan dengan kelekatan personal seseorang pada lingkungannya, mengkomunikasikan konsep arsitektural atau konsep filosofi dan mengkomunikasikan kegunaan atau fungsinya.

3.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku dalam Arsitektur

Faktor yang sangat kuat mempengaruhi perilaku manusia dalam arsitektur adalah lingkungan fisiknya (Drucker,1969). Misalnya : didaerah hunian yang terkenal rawan kriminalitas, maka orang akan memangkas tanaman agar mempunyai pandangan yang bebas keberbagai arah, demi keamanan daripada memikirkan tatanan pepohonan untuk membentuk komposisi tertentu dengan aneka warna bunga, ataupun untuk membentuk ruang dengan suasana romantis..



Gambar 3.2. Lingkungan mempengaruhi desain perumahan

Arsitektur mengkomunikasikan pesan arsitek pada penggunanya melalui bahasa nonverbal sehingga keterampilan berkomunikasi dari seorang arsitek menjadi begitu penting dibandingkan dengan konvensi apa pun mengenai pengiriman pesan lewat bangunan. Makna yang di peroleh dari kemanfaatan sebuah bangunan memberi arti yang begitu kuat terhadap apresiasi arsitektur . Peran arsitektur atau lingkungan binaan adalah menyediakan lingkungan yang akomodatif dan tidak memaksakan seseorang untuk melakukan sesuatu, kecuali memang ditujukan untuk menghindari hal-hal negatif (Laurens, 2004).

Scott (1974) mengatakan bahwa arsitektur hendaknya mempunyai tujuan yang humanis, artinya arsitektur harus mempertimbangkan aspek psikologis manusia yang memakai (pengguna) hasil desainnya. Perancangan arsitektur ditujukan untuk manusia maka untuk mendapatkan perancangan yang baik arsitek perlu mengerti apa yang menjadi kebutuhan manusia atau dengan perkataan lain, mengerti perihal perilaku dan psikologis manusia.



Gambar 3.3. Akibat perilaku pengguna

Manusia mempunyai kepribadian individual, tetapi manusia juga makhluk sosial, hidup dalam masyarakat dalam suatu kolektifitas. Kaitannya dengan arsitektur, aspek sosialnya adalah bagaimana manusia berbagi dan membagi ruang dengan sesamanya. Dalam memenuhi kebutuhan sosialnya inilah manusia berperilaku sosial dalam lingkungannya yang dapat diamati dari :

1. Fenomena perilaku lingkungan
2. Kelompok- kelompok pemakai
3. Tempat terjadinya aktivitas

Fenomena ini menunjuk pada pola-pola perilaku pribadi, yang berkaitan dengan lingkungan fisik yang ada, terkait dengan perilaku interpersonal manusia atau perilaku sosial manusia.

Arsitektur untuk manusia juga membahas bangunan yang berguna bagi manusia dan dirancang untuk manusia individual. Untuk mewujudkan itu kita harus menghargai arsitektur sebagai seni yang dapat dinikmati oleh masyarakat. Lymann dan Scott mengajukan empat jenis teritorial dalam masyarakat yaitu :

1. Teritorial umum, seperti tanaman untuk memberikan kebebasan bagi setiap orang untuk melewatinya.

2. Teritorial rumah, adalah teritorial umum yang diambil alih oleh kelompok individu.
3. Teritorial untuk mengadakan interaksi, adalah teritorial yang terjadi pada pertemuan sosial yang setiap pribadinya mengetahui batas ruang mereka.
4. Teritorial badani, dapat dikatakan sebagai ruangan yang bersifat sangat pribadi.

Ruang sebagai salah satu komponen arsitektur merupakan elemen yang paling dalam pembahasan arsitektur perilaku. Dalam kasus ini perilaku dioperasionalkan sebagai kegiatan manusia yang membutuhkan wadah kegiatan yang berupa ruang. Menurut Imanuel Kant, ruang bukanlah sesuatu yang objektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia. Sedangkan menurut Plato, ruang adalah suatu kerangka atau wadah dimana objek dan kejadian tertentu berbeda.

Beberapa konsep penting dalam pengkajian Arsitektur Perilaku adalah :

1. *Behaviour Setting* (Seting Perilaku)

Seting perilaku atau *Behaviour Setting* adalah suatu interaksi kegiatan dengan tempat yang spesifik.

2. *Environmental Perception* (Persepsi Tentang Lingkungan)

Persepsi lingkungan atau *Environmental Perception* adalah interpretasi tentang suatu seting oleh individu, didasarkan latar belakang budaya, nalar dan pengalaman individu tersebut.

3. *Environmental Cognition, Image and Schemata* (Kognisi Lingkungan, Citra dan Skemata)

Kognisi lingkungan atau *environmental cognition* adalah suatu proses memahami (*knowing, understanding*) dan memberi arti (*meaning*) terhadap lingkungan. Citra atau *image* adalah merupakan hasil dari adaptasi kognitif terhadap kondisi yang potensial mengenai stimulus pada bagian kota yang telah dikenal dan dapat dipahami melalui suatu proses berupa reduksi dan simplifikasi (Pocock, 1978). Skemata atau *schemata*, diartikan sebagai kerangka dasar dimana rangkuman pengalaman terhadap lingkungan baik yang pernah dialami maupun yang sedang dialami terkonstruksikan.

4. *Environmental Learning* (Pemahaman Lingkungan)

Pemahaman lingkungan atau *environmental learning* diartikan sebagai keseluruhan proses yang berputar dari pembentukan kognisi, *schemata* serta peta mental.

5. *Teritory* (Teritori)

Teritori, yaitu wilayah atau daerah yang dianggap sudah menjadi hak seseorang atau dapat dikatakan sebagai perwujudan dari privasi seseorang.

6. *Personal Space and Crowding* (Ruang Personal dan Kesumpekan).

Ruang personal atau *personal space* adalah batas tak nampak di sekitar seseorang, dimana orang lain tidak boleh atau merasa enggan untuk memasukinya. Kesumpekan atau *crowding* adalah situasi dimana seseorang atau sekelompok orang sudah tidak mampu mempertahankan *personal spacenya*.

7. *Environmental Pressures and Stress* (Tekanan Lingkungan dan Stress)

Tekanan lingkungan atau *environmental pressures* di defenisikan sebagai faktor-faktor fisik, sosial serta ekonomi yang dapat menimbulkan perasaan tidak enak, tidak nyaman, kehilangan orientasi atau kehilangan keterkaitan dengan suatu tempat tertentu. *Stress* adalah tekanan lingkungan yang terlalu besar menyebabkan interaksi antara manusia dan lingkungan tidak terjadi secara baik dan optimal, yang kemudian menimbulkan perilaku yang tidak wajar.

3.3. Kondisi Yang Mempengaruhi Anak Jalanan

Banyak hal yang dapat mempengaruhi kondisi anak jalanan, secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu :

1. Faktor bawaan
2. Faktor lingkungan

Pertama, faktor bawaan adalah faktor yang diturunkan dari kedua orangtuanya, baik yang bersifat fisik maupun psikis.

Kedua, faktor lingkungan yaitu faktor yang berasal dari luar faktor bawaan, meliputi seluruh lingkungan yang dilalui oleh anak jalanan yaitu :

- a. Lingkungan keluarga, yaitu lingkungan yang dialami anak jalanan dalam berinteraksi dengan anggota keluarga baik interaksi secara langsung maupun

tidak langsung. Seorang anak yang terhempas dari keluarganya dan menjadi anak jalanan disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain :

- Ketidakserasian keluarga atau perceraian orang tua menyebabkan anak kurang perhatian, kurang pendidikan, hilangnya kasih sayang dan kehangatan jiwa serta kehilangan hak untuk bermain, bergembira dan bermasyarakat sehingga memberatkan jiwa dan membuatnya berperilaku negatif.
 - Kekerasan dalam keluarga yaitu penganiayaan terhadap mental dan fisik bahkan seksual anak menyebabkan anak tidak betah tinggal di rumah.
 - Ketidakmampuan keluarga menyebabkan anak-anak ikut mencari nafkah turun kejalan menjadi pengamen dan peminta-minta. Membuat anak tidak mendapatkan pendidikan dan tidak mampu mengaktualisasikan diri sesuai dengan kemampuan yang sesungguhnya.
- b. Lingkungan masyarakat, yaitu lingkungan teman sebaya/lingkungan di sekitar anak jalanan yang menganggap kehadiran anak jalanan hanya sebagai; *troublemaker*, merusak keindahan, mengganggu ketenangan dan keamanan yang pada akhirnya memunculkan konflik antar individu anak jalanan dalam satu kelompok dan konflik antar kelompok anak jalanan.

3.4. Karakteristik dan Pola Perilaku Anak Jalanan

Anak jalanan memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, dan sebagainya. Di dalam buku “Modul Pelatihan Rumah Singgah” kategori anak jalanan adalah :

1. Karakteristik kelompok anak yang hidup dan bekerja di jalanan.
 - a. Menghabiskan seluruh waktunya di jalanan.
 - b. Hidup dalam kelompok kecil atau perorangan.
 - c. Tidur di ruang-ruang atau cekungan di perkotaan, seperti terminal, emper toko, kolong jembatan dan pertokoan.
 - d. Hubungan dengan orang tua biasanya sudah putus.
 - e. Putus sekolah.
 - f. Bekerja sebagai pemulung, pengamen, pengemis, kuli angkat barang dan menyemir.

- g. Berpindah-pindah tempat.
2. Karakteristik kelompok anak jalanan yang bekerja di jalanan dan masih pulang kerumah orang tua setiap hari.
 - a. Hubungan dengan orang tua masih ada tetapi tidak harmonis.
 - b. Sebagian besar dari mereka telah putus sekolah dan sisanya rawan untuk meninggalkan bangku sekolah.
 - c. Rata-rata pulang setiap hari atau seminggu sekali kerumah.
 - d. Bekerja sebagai : pengamen, pengemis, asongan koran, ojek payung.
3. Karakteristik kelompok anak jalanan yang bekerja di jalanan dan pulang ke desanya satu hingga dua bulan sekali.
 - a. Bekerja di jalanan sebagai tukang asongan atau kuli angkut barang.
 - b. Hidup berkelompok bersama dengan orang-orang yang berasal dari satu daerah dengan cara mengontrak rumah atau tinggal di sarana umum seperti masjid.
 - c. Putus sekolah.
4. Karakteristik anak remaja jalanan bermasalah.
 - a. Menghabiskan sebagian waktunya di jalanan.
 - b. Sebagian sudah putus sekolah.
 - c. Terlibat dalam masalah narkoba dan obat-obatan lainnya.
 - d. Sebagian dari mereka melakukan pergaulan seks bebas, pada beberapa anak perempuan mengalami kehamilan dan mereka rawan untuk terlibat prostitusi.
 - e. Berasal dari keluarga yang tidak harmonis.

Sri Tjahjorini (2004), mengelompokan jenis-jenis hubungan sosial anak jalanan dalam beberapa kategori yaitu:

1. Perilaku curiga

Timbulnya rasa curiga dan tumbuhnya rasa tidak percaya anak jalanan terhadap orang-orang disekitarnya.

2. Susah diatur

Kurangnya kemampuan anak jalanan untuk dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku umum di masyarakat.

3. Liar

Bersikap liar, acuh tak acuh, semau-maunya sendiri dan tidak peduli pada lingkungan sosialnya.

4. Reaktif

Perilaku yang tidak dapat meredam emosinya sehingga memunculkan konflik antar individu dan antar kelompok.

5. Bebas

Perilaku anak jalanan yang membenarkan melakukan apa saja dengan bebas di jalanan, mereka juga merasa tidak bertanggung jawab atas apa-apa yang dilakukannya.

6. Tertutup

Tidak adanya kesadaran anak jalanan untuk mengungkapkan permasalahan atau tekanan, sehingga tidak dapat mengurangi tingkat stres yang dihadapinya dan tidak mampu memberi pemahaman tentang efek negatif dari sikap tertutupnya.

7. Sensitif

Perilaku yang tidak dapat memilah-milah hal-hal yang perlu ditanggapi dengan perasaan atau yang cukup dengan rasio, sehingga manakala ada konflik-konflik antar individu atau antar kelompok tidak ditanggapi hanya dengan perasaan (sensitif), yang justru akan memunculkan konflik yang lebih besar.

3.5. Hubungan Tema dan Kasus Proyek

Faktor lingkungan memiliki andil besar dalam perkembangan anak, para ahli perilaku berpendapat bahwa lingkungan adalah faktor utama dalam perkembangan kecerdasan. Kecerdasan adalah bentuk khusus dari adaptasi yang merupakan interaksi yang kreatif dan terus menerus antara suatu makhluk dan lingkungannya (Dattner, 1969).

Lingkungan sangat berpengaruh bagi perkembangan potensi anak sehingga lingkungan harus memberikan fasilitas yang mendorong perkembangan seluruh potensi anak. Lingkungan dapat menguntungkan, tetapi juga dapat menghambat bahkan melumpuhkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini tergantung fasilitas yang diberikan lingkungan untuk anak-anak tersebut.

Menurut Piaget, perkembangan anak merupakan hasil dari hubungan sosial anak dengan lingkungan, yaitu sanggup secara aktif menggunakan lingkungan dan melihat hasil-hasil dari penggunaannya.

Penerapan kaidah-kaidah arsitektur perilaku dibutuhkan dalam mendukung perkembangan kecerdasan dan psikologi anak. Arsitektur perilaku menciptakan ruang-ruang buatan yang disesuaikan dengan perkembangan jiwa anak sehingga anak dapat mencapai tingkat kreatifitasnya yang tertinggi dan akhirnya dapat menjadi manusia dewasa yang baik.

3.6. Penerapan Tema Dalam Perancangan

Tema Arsitektur Perilaku dalam perancangan Sanggar Kreativitas Anak Jalanan akan diterapkan pada penataan ruang dan bentukan massa yang disesuaikan dengan sifat anak jalanan yang selalu dinamis, tentunya dengan memperhatikan faktor keamanan dan kenyamanan bagi penghuninya.

▪ Penataan ruang

Secara perancangan, perilaku anak-anak jalanan ini ditata, diwadahi dan diarahkan dengan beberapa strategi diantaranya bentuk fasade yang terbuka agar anak-anak jalanan ini tidak jengah atau takut untuk bergabung, ruang dalam yang akrab dan intim dengan pengadaan ruang-ruang bersama (*comunnal space*), pengaturan tempat istirahat pengelola dan anak-anak jalanan yang menyatu dan banyak menggunakan material ekspose (bata, beton dan kayu).

▪ Pola bentukan massa

Pola bentukan massa, yaitu pola berkelompok yang disesuaikan dengan fungsi masing-masing bangunan dan sesuai dengan perilaku anak jalanan yang cenderung berkelompok, sehingga pola yang tercipta menampilkan karakter anak jalanan yang hidup berkelompok, saling berhubungan, saling berinteraksi dan mempengaruhi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Moderen, Pustaka Amani, Jakarta, 1989.
- Amos Rapoport, *Kajian Arsitektur Lingkungan*, 1994.
- Budiharjo, *Arsitektur Perilaku dan lingkungan*, 1991.
- Candra, Lembaga Pemasarakatan, Universitas Sumatera utara, 1998.
- Departemen Sosial RI & Konfrensi Nasional II Masalah Pekerja Anak di Indonesia, Juli 1996.
- D.K. Chink, Francis, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Haryadi dan Setiawan , B., *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku Suatu Pengantar ke Teori, Metodologi dan Aplikasi*, PP-PSL UGM : Yogyakarta, 1996.
- HIMMATA, *Kelompok Anak jalanan*, 2001.
- KKSP, Pusat Pendidikan dan Informasi Hak Anak, 2007.
- Laurens, Joyce Marcella, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, Grasindo: Jakarta, 2004.
- Neufert, Ernst, *Data Arsitek Jilid I Edisi 33, Terjemahan Sunarto Tjahjadi*, PT. Erlangga, Jakarta, 1997.